

Content Creative bagi Anak Panti Asuhan Buta Aksara

Tuti Wijayanti¹, Shafariana², Hasriani³, Iskandar⁴, Yasdin⁵

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

⁴Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

⁵Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: tutiwijayanti@unm.ac.id

Abstrak. Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk membantu; (1) anak panti asuhan yang tidak mengenali huruf, angka, dan tanda baca; (2) anak panti asuhan tidak dapat menulis angka, huruf, dan tanda baca; (3) anak panti asuhan sering bosan jika diajar membaca dan menulis; (4) konsentrasi anak panti asuhan sering terganggu jika ada orang dewasa yang bermain gadget di sekitarnya; (5) anak panti asuhan sering bolos atau kabur dari panti asuhan karena bosan dan ingin bermain game dengan orang lain di luar. Target akhir dari Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah meningkatnya pengetahuan anak panti tentang huruf, angka, dan tanda baca. Pengelola dan pengasuh panti juga memahami digital parenting dan keterampilan mengelola perilaku digital warga panti. PKM ini juga akan menghasilkan video, media publikasi pada media massa (cetak dan elektronik), dan artikel yang diseminarkan.

Kata kunci: buta aksara, *content kreatif*, panti asuhan

PENDAHULUAN

Kota Makassar merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Selatan yang dihadapkan pada berbagai macam persoalan. Salah satu persoalan yang dihadapi adalah munculnya ketimpangan sosial (Irawan, 2022; Herdiana, 2022; Kandowanko dan Sianturi, 2021). Salah satu bukti ketimpangan sosial yang dihadapi adalah semakin meningkatnya jumlah anak jalanan (anjel), gelandangan dan pengemis (gepeng). Hal itu hampir terjadi di sejumlah kecamatan yang ada di Kota Makassar. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Sosial Kota Makassar, pada tahun 2023 telah diamankan ratusan anjel dan gepeng.



Gambar 1. Anak Panti yang Bolos dan Menjadi Pengamen dan Pengemis

Beberapa dari anjel dan gepeng yang diamankan tersebut merupakan anak panti asuhan. Dari informasi yang didapatkan anjel dan gepeng tersebut kabur dari panti. Selain itu ada juga yang meminta izin secara baik-baik untuk keluar dari panti.asuhan karena berbagai

macam alasan. Ada yang jenuh dengan kondisi panti, ada karena ajakan teman, ada karena ingin main game, ada karena ingin mendapatkan uang akhirnya mengemis dan mengamen di lampu merah tau dari kafe ke kafe.

Salah seorang pengurus panti asuhan di Kota Makassar, Mifta yang dimintai keterangannya terkait dengan fenomena menganggap hal ini sebagai hal yang biasa. Di Panti Asuhan Miftahul Khair yang beralamat di Kecamatan Rappocini Makassar, sering terjadi hal yang seperti ini. Pengalaman di Panti Asuhan Reski setelah puluhan tahun mengurus anak panti kurang lebih sama dengan panti lainnya. Mifta selaku pengelola panti menyatakan anak panti yang kabur juga tetap kembali ke panti setelah meninggalkan panti dalam beberapa waktu. Hanya saja, mereka tidak bisa dikontrol ketika meninggalkan panti. Hal inilah yang terjadi para anak panti yang meninggalkan panti baik secara baik-baik ataupun kabur meninggalkan panti menjadi anjal dan gepeng ketika di luar panti. Hal itu baru diketahui ketika pihak Dinas Sosial menghubungi pengelola panti. Pengelola panti akhirnya diberi peringatan keras, pengelola panti dianggap ikut berperan menciptakan keresahan di tengah masyarakat karena perilaku anak panti yang menjadi anak jalanan dan gelandangan, dan pengemis yang mengganggu kenyamanan masyarakat umum. Beberapa anjal dan gepeng tersebut bahkan pernah kedapatan mencuri uang dan telepon genggam.

Saat diberi diberikan peringatan oleh Dinas Sosial, pengelola panti hanya mengiyakan segala bentuk pembinaan yang dianjurkan meskipun disadari sulit untuk dilakukan karena keterbatasan sumber daya. Menurut Mifta, salah satu masalah besar sehingga anak panti ingin keluar dari panti baik dengan minta izin ataupun bolos adalah bosan dengan suasana panti, ingin main handphone dengan orang lain dan ingin dapat uang. Mifta menambahkan, setelah diinterogasi anak panti tersebut mengaku bosan karena pola pembelajaran di panti sangat tidak menarik. Pengelola panti juga tidak memiliki pengetahuan tentang digital parenting, padahal sebagian anak panti seperti kecanduan game karena dikenalkan oleh orang lain yang berada di luar. Akhirnya mereka rela ingin mencari uang untuk membeli telepon genggam.

Informasi tersebut sangat menantang tim pengabdian mengaplikasikan ilmu di tengah masyarakat yang membutuhkan. Sebagai dosen di perguruan tinggi, informasi Mifta sangat memungkinkan diselesaikan melalui keilmuan yang dimiliki yaitu pembelajaran buta aksara yang menarik bagi panti di Kota Makassar. Dalam pembelajaran ini akan disiapkan tutor, rak baca/mini perpustakaan, buku ajar, buku paket pembelajaran membaca dan menulis, alat tulis, alat hitung, serta layar yang disiapkan sebagai media menonton bersama untuk mengganti ketergantungan pada telepon genggam. Selain itu, taman ekspresi mini bagi anak panti asuhan. Pengelola panti akan dibekali dengan digital parenting. Pengelola panti nanti akan menjadi tutor dalam pelaksanaan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini.

PKM *content kreatif* yang menarik akan menghilangkan kebosanan anak panti asuhan dalam belajar sehingga mereka secara bertahap akan mengenali angka dan huruf dengan mudah, dapat membaca kalimat, dapat berhitung, dapat salin merepon tulisan dan pembicaraan. Selain itu, melalui digital parenting, pengelola panti diharapkan dapat memahami perilaku dan memberikan perlakuan kepada anak yang kecanduan telepon genggam karena keinginan bermain game. Di akhir kegiatan PKM, anak panti dan pengelola panti asuhan Reski tidak lagi menciptakan keresahan atau gangguan di masyarakat umum.

Berdasarkan situasi yang telah diuraikan, masalah yang dihadapi Panti Asuhan Reski di Kecamatan Rappocini Makassar adalah (1) anak panti asuhan tidak mengenali huruf, angka, dan tanda baca; (2) anak panti asuhan tidak dapat menulis angka, huruf, dan tanda baca; (3) anak panti asuhan sering bosan jika diajar membaca dan menulis; (4) konsentrasi anak panti asuhan sering terganggu jika ada orang dewasa yang bermain gadget di sekitarnya; (5) anak panti

asuhan sering bolos atau kabur dari panti asuhan karena bosan dan ingin bermain game dengan orang lain di luar; (6) pengelola panti belum mampu mendesaikan pembelajaran menarik ketika mengajarkan huruf, angka, dan tanda baca; dan (7) pengelola panti tidak dapat mengidentifikasi anak panti yang mulai tertarik atau kecanduan telepon genggam.

Berdasarkan kesimpulan yang ada maka program ini sangat dibutuhkan. Panti Asuhan Reski (Mitra) dapat tertarik ikut pelajaran menulis dan membaca karena pembelajaran yang menarik, setelah itu anak panti pada mitra dapat menulis dan membaca dengan lancar, selain itu pengelola panti juga memahami digital parenting sehingga dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan anak panti khususnya berkaitan dengan kecanduan telepon genggam. Hal ini selain akan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan membaca dan menulis anak panti (mitra), juga akan memberikan kontribusi dalam peningkatan pengetahuan pengelola panti (mitra). Berkembangnya mitra akan memberikan kontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dan menurunkan gangguan sosial yang ditimbulkan oleh anak panti yang menggelandang, mengemis, dan menjadi anak jalanan (Maryatun, Raharjo, dan Taftazani, 2022; Arpin, Agustang, dan Idkhan, 2022; Pertiwi dkk, 2021; Marif, 2022, Muhajir dan Ritonga; 2023).

Fokus dari PKM ini adalah pengentasan buta aksara bagi Panti Asuhan Reski melalui content kreatif. PKM ini diharapkan dapat mengurangi permasalahan sosial dan penyakit sosial masyarakat. Selain itu, PKM ini mengurangi dampak sosial karena pengaruh anjal dan gepeng.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang ditawarkan untuk mendukung realisasi program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) *Content Kreatif* sebagai berikut:

- a. Praktik pengenalan huruf, angka, dan tanda baca menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- b. Praktik menulis huruf, angka, dan tanda baca menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- c. Praktik membaca huruf, angka, dan tanda baca menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- d. Praktik membuat content kreatif menggunakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, bermain game, diskusi, dan studi kasus.

Partisipasi panti asuhan (mitra) dalam Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah sebagai berikut:

- a. Panti asuhan (mitra) menyediakan tempat penyuluhan dan pelatihan pembelajaran buta aksara yang menyenangkan.
- b. Panti asuhan (mitra) membantu mengurus izin pelaksanaan pelatihan pembelajaran buta aksara yang menyenangkan.
- c. Panti asuhan (mitra) ikut membantu menyediakan bahan, dan alat serta mengikuti secara aktif dalam pelatihan pembelajaran buta aksara yang menyenangkan.
- d. Panti asuhan (mitra) ikut membantu mensosialisasikan dan mendokumentasikan kegiatan PKM.

Evaluasi Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilakukan setelah selesai pelatihan yaitu:

- a. Evaluasi praktik pengenalan huruf, angka, dan tanda baca dilakukan di akhir kegiatan menggunakan metode demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- b. Evaluasi praktik menulis huruf, angka, dan tanda baca dilakukan di akhir kegiatan menggunakan metode demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- c. Evaluasi praktik membaca huruf, angka, dan tanda baca dilakukan di akhir kegiatan menggunakan metode demonstrasi, bermain game dan diskusi.
- d. Evaluasi praktik dilakukan di akhir kegiatan menggunakan metode studi kasus.
- e. Evaluasi praktik membuat content kreatif menggunakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, bermain game, diskusi, dan studi kasus.

Penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dianggap berhasil apabila:

- a. Mitra (khususnya anak panti) mengenali huruf, angka, dan tanda baca.
- b. Mitra (khususnya anak panti) mampu menulis huruf, angka, dan tanda baca.
- c. Mitra (khususnya anak panti) mampu membaca kata dan kalimat.
- d. Mitra (khususnya pengelola panti) memahami *content kreatif*.
- e. Mitra (khususnya anak panti) betah berada di panti.
- f. Mitra (khususnya anak panti) tidak bolos atau kabur dari panti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pemberdayaan dan program kemitraan masyarakat ini, ada beberapa langkah yang dilakukan. Berikut langkah-langkah yang diberikan kepada mitra:

1. Pembelajaran mengenali huruf, angka, dan tanda baca yang menyenangkan:
 - a. Anak panti ditunjukkan trolley baca
 - b. Anak panti mengambil balon berhuruf
 - c. Anak panti memilih kertas bergambar
 - d. Anak panti diputar video
2. Pelatihan menulis huruf, angka, dan tanda baca yang menyenangkan
 - a. Anak panti mencoret dinding baca
 - b. Anak panti menulis di taman baca
 - c. Anak panti menulis discreen/layer
 - d. Anak panti menulis di kerta
3. Pelatihan membaca kata dan kalimat yang menyenangkan
 - a. Anak panti memilih permainan balon
 - b. Anak panti mengangkat balon pilihan
 - c. Anak panti bermain berpasangan
 - d. Anak panti saling membaca balon
4. Pelatihan membuat content kreatif



Gambar 2. *Trolley* baca

Setelah pelatihan diberikan kepada mitra, anak panti asuhan yang butuh huruf mengalami beberapa peningkatan:

1. Anak panti tertarik mengambil buku dan bacaan yang disediakan pada *trolley* baca.
2. Awalnya anak panti tertarik mengambil bacaan sesuai dengan gambar yang dilihat.
3. Anak panti setelah diberikan pemahaman mulai tertarik melihat huruf berdasarkan buku yang dipilih hanya dengan menunjukkan ketertarikan pada gambar.

Setelah memperkenalkan bacaan, anak panti selanjutnya diberikan pengetahuan dan pemahaman mengenal huruf. Hasilnya, anak panti menunjukkan beberapa kemajuan:

1. Anak panti sudah mampu mengenali huruf yang ada pada bacaan.
2. Anak panti mampu menunjukkan huruf yang diminta sesuai dengan pelatihan.
3. Anak panti telah mampu membedakan antara huruf kapital dengan huruf kecil.

Setelah mengenal huruf dari bacaan, anak panti asuhan juga menunjukkan kemajuan lainnya:

1. Anak panti asuhan berani mengambil pensil yang ada pada *trolley* baca.
2. Anak panti asuhan berani mencoret-coret kertas gambar yang disediakan.
3. Anak panti asuhan mulai mengikuti pola huruf yang ada bacaan.
4. Anak panti asuhan mulai menulis kata demi kata yang ada pada bacaan yang berisi content kreatif.

KESIMPULAN

Setelah memberikan pelatihan *content kreatif* kepada anak panti asuhan buta aksara, mitra mengalami dan menunjukkan perubahan yang signifikan. Mitra sasaran, menunjukkan peningkatan pemahaman dan pengetahuan terkait dengan pengenalan huruf dan kemampuan membedakan huruf. Selain itu, mitra sasaran juga menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menulis huruf. Hal itu dapat dilihat dari kemampuan menulis dan meniru huruf berdasarkan bacaan dari buku dan *content kreatif* yang diberikan. Hal itu dapat dilihat dari antusiasme mitra untuk melakukan latihan mandiri untuk mempelajari huruf-huruf yang dianggap sulit. Mitra sasaran juga selalu mengulangi secara mandiri latihan membaca dan menulis meskipun tak lagi diarahkan. Meski demikian, PKM yang dilakukan masih menunjukkan

keterbatasan sebagai tantangan. Tantangan yang dihadapi berupa dukungan pihak lain kepada mitra sasaran. Untuk itu, PKM harus dilakukan secara berkesinambungan dengan melibatkan berbagai pihak demi keberlanjutan program. Pada masa yang akan datang, perlu dilakukan pelatihan dengan metode pembelajaran yang lebih menarik agar mitra sasaran memiliki budaya belajar sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arpin, A., Agustang, A., & Idkhan, A. M. (2022). Analisis Terhadap Kebijakan Pembinaan Anak Jalanan Di Kota Makassar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(1).
- Herdiana, D. (2022). Kemiskinan, Kesenjangan Sosial dan Pembangunan Desa. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 2(3), 172-180.
- Irawan, A. D. (2022). Pengaruh pandemi dalam menciptakan ketimpangan sosial ekonomi antara pejabat negara dan masyarakat. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(1), 251-262.
- Kandowanko, L., & Sianturi, E. (2021). Representasi Masalah Sosial dalam Video Musik "Crazy" Simple Plan: Kajian Musik Pop dari Pendekatan Cultural Studies. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 2(1), 39-51.
- Marif, M. (2022). Analisis Peraturan Daerah Kota Makassar tentang Pembinaan Anak Jalanan, Gelandangan, Pengemis, dan Pengamen. *Amsir Law Journal*, 4(1), 96-111.
- Maryatun, M., Raharjo, S. T., & Taftazani, B. M. (2022). Upaya Penanganan Permasalahan Gelandangan Dan Pengemis. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 8(1).
- Muhajir, M. R., & Ritonga, F. U. (2023). Upaya Penanggulangan Gelandangan Dan Pengemis Melalui Program Rehabilitasi Sosial Di Dinas Sosial Kota Medan. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(1), 291-297.
- Pertiwi, R., Nasarudin, T. M., Perdana, A. P., & Firmanto, A. A. (2021). Analisis Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 03 Tahun 2010 Tentang Pembinaan Anak Jalanan, Gelandangan dan Pengemis Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Hukum Malahayati*, 2(2), 92-109.